

Modul Ajar
Kelangkaan
Disusun Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah
Microteaching

Dosen Pengampu:

1. Drs. Tedi Rusman, M. Si.
2. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.
3. Meyta Pritandhari, S.Pd., M.Pd..



Disusun oleh:
Wina Nadia Maratama 2313031070

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025

MODUL AJAR KELANGKAAN

No	Komponen	Deskripsi/keterangan
1.	Informasi Umum Perangkat Ajar	
	Nama Penyusun	Wina Nadia Maratama
	Nama Institusi	SMA BINA PRESTASI INDONESIA
	Tahun Penyusunan Modul Ajar	2025
	Jenjang Sekolah	SMA
	Fase/Kelas	F/10
	Alokasi Waktu	1×30 Menit
2.	Tujuan Pembelajaran	
	Fase Capaian Pembelajaran (CP)	Pada akhir fase F peserta didik mampu memahami definisi kelangkaan, mampu mengidentifikasi faktor yang menyebabkan kelangkaan, dan mampu mendeskripsikan cara mengatasi kelangkaan.
	Elemen/Domain CP	1. Peserta didik mampu mendeskripsikan definisi kelangkaan. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor yang menyebabkan kelangkaan. 3. Peserta didik mampu mendeskripsikan cara mengatasi kelangkaan.
	Tujuan Pembelajaran	Aspek Pengetahuan (<i>Content Knowledge – CK</i>): - Menjelaskan pengertian kelangkaan, faktor-faktor penyebabnya dan cara mengatasinya. - Menghubungkan kelangkaan dengan keterbatasan sumber daya dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas. Aspek Keterampilan (<i>Technological & Pedagogical Knowledge – TPK & PCK</i>): - Mengamati video pembelajaran serta media presentasi digital (Prezi) untuk menemukan konsep inti tentang kelangkaan. - Mengidentifikasi, menganalisis, dan menyimpulkan materi kelangkaan melalui kegiatan diskusi kelompok dan LKPD berbasis studi kasus nyata. Aspek Sikap (<i>Affective</i>): - Menunjukkan sikap kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam diskusi serta presentasi kelompok.

		• Menumbuhkan kesadaran untuk menggunakan sumber daya secara bijak dan mendahulukan kebutuhan yang lebih penting.
	<i>Essential Question(s) /</i> Pertanyaan Pemantik	1. Bayangkan, hari ini kantin cuma jual 5 roti, sementara ada 25 siswa yang ingin membeli. Kalau kalian jadi pembeli, apa yang terjadi? 2. Dari video tersebut ada yang berani untuk menyimpulkan video tersebut? 3. Pasti pernah lihat barang cepat habis di kantin atau toko, kan? 4. Coba pikirin kenapa bisa cepat habis. Apakah karena banyak yang mau beli, atau stoknya memang sedikit?
	Lingkungan Belajar	Lingkungan belajar berlangsung di dalam kelas dengan suasana yang rapi dan teratur, meja hanya berisi buku serta alat tulis. Siswa duduk berkelompok sehingga memudahkan kerja sama dan diskusi. Kelas terasa hidup dan menyenangkan karena ada presensi kreatif dengan gerakan lucu, selingan ice breaking, serta apresiasi dari guru atas setiap jawaban. Pembelajaran juga diperkaya dengan media digital, mulai dari video, presentasi Prezi, hingga kuis interaktif lewat aplikasi Gimkit. Dengan kondisi ini, siswa belajar dalam lingkungan yang tertib, kolaboratif, memanfaatkan teknologi, dan tetap dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka seperti contoh di kantin sekolah, laptop untuk praktik, maupun keterbatasan buku paket.
3.	Alur Tujuan Pembelajaran	
	Profil Pelajar Pancasila	
	Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	Pada sila pertama, nilai syukur tampak ketika pembahasan kasus kelangkaan air bersih, di mana siswa diajak menyadari bahwa sumber daya alam adalah karunia Tuhan yang harus dijaga dan digunakan dengan bijak. Sila kedua tercermin saat siswa mendiskusikan kasus keterbatasan buku paket; mereka mencari solusi dengan cara saling meminjam dan berbagi, menunjukkan kepedulian serta rasa kemanusiaan. Sila ketiga terlihat jelas ketika siswa bekerja sama dalam kelompok, baik saat menganalisis kasus laptop terbatas maupun ketika mempresentasikan hasil diskusi, yang menumbuhkan semangat persatuan dan kebersamaan. Sila keempat hadir melalui musyawarah kelompok untuk menentukan penyebab, dampak, dan solusi dari setiap kasus kelangkaan sebelum disampaikan di depan kelas. Sedangkan sila kelima tampak dari solusi yang dicetuskan siswa, misalnya pembagian giliran menggunakan laptop atau jadwal pengambilan air bersih, yang mencerminkan keadilan sosial dalam pemanfaatan sumber daya yang terbatas.

4.	Materi Ajar, Alat, dan Bahan	
	Materi atau Sumber Pembelajaran Utama	Materi 1. Definisi kelangkaan 2. Faktor yang menyebabkan kelangkaan 3. Cara mengatasi kelangkaan Sumber Pembelajaran Utama 1. Buku ekonomi untuk kelas X SMA BINA PRESTASI INDONESIA. 2. Modul pembelajaran ekonomi: e-modul ekonomi kelas X 3. Prezzi 4. LKPD: studi kasus 5. Video pembelajaran linknya: https://youtu.be/u3pCBP8uGKM?si=E_coF5FwRYDZ085J 6. Internet 7. E-Book: Konsep Ilmu Ekonomi 8. Artikel: https://ejurnal.iailm.ac.id/index.php/antaradhin/article/view/1018/465 9. Games pembelajaran interaktif: Gimkit

	Fasilitas	Proses pembelajaran ini didukung oleh fasilitas yang memadai, seperti: 1. Ruang kelas dengan papan tulis, LCD proyektor dan koneksi internet untuk mengupayakan pemaparan materi agar lebih efektif. 2. Modul ajar, buku, jurnal & E-Book kelangkaan sebagai sumber belajar tambahan mengenai definisi, faktor yang menyebabkan kelangkaan dan cara mengatasinya. 3. Video pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif. 4. Games interaktif mengenai materi kelangkaan
5.	Model Pembelajaran	
	Model Pembelajaran	<i>Discovery Learning</i>
6.	Urutan Kegiatan Pembelajaran	

Waktu	Guru	Siswa
Pendahuluan (5 menit)	• Menyapa siswa, salam & doa bersama dipimpin ketua kelas. • Menanyakan kabar & memberi semangat. • Menyiapkan ruang dan alat media pembelajaran dan memeriksa kesiapan siswa • Melakukan presensi dengan cara kreatif (jawab hadir + gerakan lucu). • Memberi apersepsi dengan pertanyaan pemantik tentang roti terbatas di kantin. • Menyampaikan tujuan & model pembelajaran (Discovery Learning).	• Siswa menjawab salam & doa bersama. • Siswa menjawab dengan sangat antusias • Siswa telah mempersiapkan alat & media untuk pembelajaran hari ini • Siswa menjawab presensi dengan cara sangat kreatif. • Siswa sangat aktif Menanggapi pertanyaan pemantik dengan jawaban beragam (rebutan, harga naik, ganti makanan, dll). • Mendengarkan tujuan pembelajaran.
Kegiatan inti (20 menit)	• Menayangkan video pembelajaran tentang kelangkaan • Mengajak siswa menyimpulkan isi video. • Memberi pertanyaan lanjutan: contoh kelangkaan di sekitar siswa. Ice Breaking (2 menit): • Mengajak siswa melakukan aktivitas singkat agar lebih semangat. • Menyampaikan materi singkat dengan Prezi tentang kelangkaan. Mengarahkan siswa bermain games interaktif (Gimkit/Kahoot) dengan 10 soal cepat (25 detik per soal). • Memberikan poin &	• Siswa menyimak video pembelajaran • Siswa berani menyimpulkan isi dari video pembelajaran tersebut. • Siswa Memberikan contoh kasus kelangkaan di sekitar. • Siswa mengikuti ice breaking dengan semangat. • Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru.

		mengumumkan pemenang games. • Membagi siswa ke dalam kelompok (4 orang per kelompok). • Membagikan kasus nyata kelangkaan (air bersih, laptop terbatas, buku paket). • Membimbing siswa mengidentifikasi masalah, penyebab, dan solusi. • Meminta tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara singkat. • Memberikan apresiasi & umpan balik pada tiap kelompok.	• Siswa sangat excited untuk bermain games online (Gimkit), menjawab soal, dan bersorak saat ada pemenang. • Siswa mulai membentuk kelompok yang sudah diarahkan oleh guru • Perwakilan setiap tim mulai mengambil kertas yang sudah ada kasus di dalamnya • Siswa berdiskusi kelompok sesuai kasus yang diberikan. • Siswa menuliskan hasil diskusi (penyebab, solusi). • Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
	Penutup (5 Menit)	• Meminta salah satu siswa menyimpulkan pelajaran hari ini. • Menambahkan penguatan: kelangkaan = kebutuhan manusia tidak terbatas vs sumber daya terbatas. • Memberikan refleksi singkat: pentingnya membuat pilihan	• Siswa dengan semangat memberi kesimpulan pelajaran hari ini • Mendengarkan penguatan dari guru. • Siswa melakukan

		& prioritas. • Menginformasikan materi pertemuan berikutnya (pengangguran). • Mengajak doa penutup & salam.	refleksi sederhana. • Siswa mendengarkan informasi untuk materi pertemuan berikutnya • Siswa mengikuti doa & salam penutup.
7.	Assesmen		
	Target Penilaian	Target penilaian yang ingin dicapai guru meliputi: • Pengetahuan: siswa memahami konsep kelangkaan, faktor penyebab, dan solusi. • Keterampilan: siswa mampu menganalisis kasus nyata kelangkaan, berdiskusi, dan menyimpulkan. • Sikap: siswa menunjukkan kerjasama, tanggung jawab, partisipasi aktif, serta sikap kritis dalam diskusi dan presentasi.	
	Jenis asesmen	1. Asesmen Pengetahuan: melalui games interaktif (Gimkit) dan LKPD (analisis kasus individu). 2. Asesmen Keterampilan: melalui diskusi kelompok dan presentasi hasil analisis kasus. 3. Asesmen Sikap :melalui observasi terhadap keaktifan, kerja sama, kedisiplinan, dan sportivitas siswa selama pembelajaran.	
	Kriteria Pengukuran Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan Asesmen Formatif		
	Penilaian kompetensi dan pengetahuan	Kompetensi sikap: dinilai dari partisipasi, kerjasama dalam kelompok, serta kesopanan	

		saat diskusi/presentasi. Kompetensi keterampilan: dinilai dari kemampuan siswa dalam mengolah data kasus, mempresentasikan hasil diskusi, dan menyimpulkan materi. Kompetensi pengetahuan: dinilai dari pemahaman siswa terhadap materi kelangkaan yang terlihat saat menjawab pertanyaan guru, kuis Gimkit, dan jawaban di LKPD.
	Cara melakukan asesmen	Dalam proses pembelajaran mengenai kelangkaan, guru menerapkan berbagai bentuk asesmen. Pemahaman konsep siswa dievaluasi melalui games interaktif (Gimkit) yang dikemas secara cepat dan menyenangkan. Selanjutnya, asesmen dilaksanakan lewat diskusi dan presentasi kelompok, di mana peserta didik diminta menganalisis kasus nyata kelangkaan seperti air bersih, laptop, maupun buku paket, lalu menyampaikan hasilnya di depan kelas. Guru juga membagikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang berisi studi kasus untuk dikerjakan secara individu, sehingga dapat mengukur kemampuan berpikir kritis setiap siswa. Selain itu, guru melakukan observasi sikap sepanjang kegiatan pembelajaran untuk menilai partisipasi, kerja sama, kedisiplinan, serta sportivitas siswa.
	Kriteria Penilaian	1. Pengetahuan • Ketepatan menjawab soal pada games interaktif (Gimkit). • Kelengkapan analisis dalam LKPD (identifikasi masalah, penyebab, dampak, dan solusi kasus kelangkaan). 2. Keterampilan • Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. • Kemampuan presentasi: penyampaian jelas, runtut, percaya diri, serta penguasaan materi. 3. Sikap

		• Keaktifan: antusias dalam tanya jawab, diskusi, dan games. • Kerja sama: mampu bekerja sama dalam kelompok dan menghargai pendapat teman. • Kedisiplinan: tertib, mengikuti instruksi guru, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. • Sportivitas: menerima hasil games/diskusi dengan lapang dada dan tidak menimbulkan keributan.
8.	Refleksi Guru dan siswa	
	Refleksi Guru	Pembelajaran tentang kelangkaan berjalan dengan baik, siswa terlihat antusias mulai dari apersepsi, diskusi, hingga penutup. Pertanyaan pemantik berhasil memancing rasa ingin tahu siswa dan menghubungkan materi dengan pengalaman nyata di sekitar mereka. Penggunaan media digital seperti video, Prezi, dan Gimkit membantu membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif, meskipun guru perlu memastikan semua siswa ikut terlibat, bukan hanya yang aktif saja. Kegiatan diskusi kelompok dan presentasi juga menunjukkan bahwa siswa mampu menganalisis kasus nyata, namun masih perlu perhatian agar partisipasi dalam kelompok lebih merata. Secara keseluruhan, asesmen yang dilakukan melalui tanya jawab, kuis, LKPD, dan presentasi sudah mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap, tetapi guru bisa merefleksikan kembali apakah instrumen tersebut cukup adil dan menyeluruh bagi semua siswa.
	Refleksi Siswa	Siswa merasakan bahwa pembelajaran kelangkaan lebih mudah dipahami karena guru memberikan contoh nyata yang dekat dengan kehidupan mereka. Media digital seperti video, Prezi, dan Gimkit membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Diskusi kelompok membantu melatih kerja sama, berpikir

		kritis, dan mencari solusi, meskipun partisipasi antaranggota belum sepenuhnya merata. Secara keseluruhan, siswa menilai pembelajaran ini meningkatkan pemahaman konsep kelangkaan sekaligus menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kebersamaan.
9.	Daftar Pustaka	
	Daftar Pustaka	Ummah, M. (2023). Konsep Kelangkaan dalam Perseptif Ilmu Ekonomi. <i>Jurnal Ekonomi Syariah Kontemporer</i>. 5(2).145-154. Asmarani, C, R. (2020). Buku Ajar SMA Ekonomi.Direktorat Jenderal Paud dan dikmen. Syarif, D. <i>et al.</i> (2023). Kelangkaan (<i>SCARCITY</i>) Ekonomi: Perbedaan dan Kecocoka Perspektif Islam. <i>Jurnal Bisnis Manajemen &Ekonomi</i>.21,(2).884.
10.	Pengayaan dan Remedial	
	Pengayaan	Materi pengayaan berupa kasus nyata dari (air bersih, laptop, buku paket), sedangkan kegiatan pengayaan berupa diskusi, analisis, presentasi, dan pengisian LKPD. Semua ini memperdalam pemahaman siswa tentang kelangkaan sekaligus melatih kerja sama, tanggung jawab, dan pemecahan masalah.
	Remedial	Mengerjakan soal tambahan berbentuk LKPD sekaligus bahan evaluasi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Dr, Pujiati, S.Pd., M.Pd.

NIP:19770882006042001

Wina Nadia Maratama, S.Pd., Gr., M.Pd.

NPM : 2313031070

Waktu	Guru	Siswa
Pendahuluan (5 menit)		
Kegiatan Inti (20 menit)	games interaktif (Gimkit/Kahoot) dengan 10 soal cepat (25 detik per soal). • Memberikan poin & mengumumkan pemenang games. • Membagi siswa ke dalam kelompok (4 orang per kelompok). • Membagikan kasus nyata kelangkaan (air bersih, laptop terbatas, buku paket). • Membimbing siswa mengidentifikasi masalah, penyebab, dampak, dan solusi. • Meminta tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara singkat. • Memberikan apresiasi & umpan balik pada tiap kelompok.	• Menyimak video pembelajaran & menyimpulkan isinya. • Memberikan contoh kasus kelangkaan di sekitar. • Mengikuti ice breaking dengan semangat. • Menyimak materi singkat dari guru. • Bermain games online (Gimkit/Kahoot), menjawab soal, dan bersorak saat ada pemenang. • Berdiskusi kelompok sesuai kasus yang diberikan. • Menuliskan hasil diskusi (penyebab, dampak, solusi). • Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. • Memberi tanggapan atas presentasi kelompok lain. • Mendengarkan penjelasan &

		penguatan dari guru.
Penutup (5 menit)	• Meminta salah satu siswa menyimpulkan pelajaran hari ini. • Menambahkan penguatan: kelangkaan = kebutuhan manusia tidak terbatas vs sumber daya terbatas. • Memberikan refleksi singkat: pentingnya membuat pilihan & prioritas. • Menginformasikan materi pertemuan berikutnya (pengangguran). • Mengajak doa penutup & salam.	• Memberikan kesimpulan pembelajaran. • Mendengarkan penguatan dari guru. • Melakukan refleksi sederhana. • Mengikuti doa & salam penutup.